

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai *game* *Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari*, sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” diperlukan beberapa langkah yang dimulai dari analisis, perancangan, pembuatan *game*, pengujian *game*, dan implementasi.
2. Manajemen grafis dalam pembuatan *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” dapat dilakukan dengan mengatur aset-aset *game* dalam *layer* di *Photoshop* dan *Corel DRAW* terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke *Flash*.
3. Dapat memberikan informasi dan pelestarian cerita legenda Indonesia kepada pengguna melalui *game*, serta berperan aktif dan giat memberikan informasi kepada masyarakat luas melalui observasi langsung pengenalan *game* kepada masyarakat meliputi SD, SMP, Mahasiswa, Masyarakat umum, pemerintahan, dan promosi melalui media sosial.

4. Kendala dalam pembuatan *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” pembuatan kode program dan desain grafis. Namun hal itu bisa diatasi dengan banyak mencari referensi dari internet, buku dan bertanya keteman.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulisan Pembuatan *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” dengan *Action Script 2.0*, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, antara lain :

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam *team* sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. *Game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game Mobile*.